

PENGEMBANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROLEARNING* PADA KELAS III SEKOLAH DASAR MUTIARA SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Ni Putu Dessy Ariantini¹, I Gde Wawan Sudatha², I Made Tegeh³

¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan IPPB,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: dessyariiii@gmail.com¹, igdwawans@undiksha.ac.id²,
im-tegeh@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penggunaan dan pembelajaran bahasa Inggris menjadi suatu hal yang mutlak dipelajari bagi seseorang dalam merespon dan menghadapi tantangan yang muncul pada abad ke-21 ini. Kemampuan berbahasa menjadi sangat penting. Bagi guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Inggris memang terasa mudah, akan tetapi sulit bagi siswa. Yang menjadi masalah adalah bagaimana cara agar materi bahasa Inggris dapat diterima siswa dengan baik dan maksimal, serta ada respon positif dari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* (2) mengetahui validitas pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning*, (3) mengetahui efektivitas animasi pembelajaran berbasis *microlearning*. Metode pengumpulan data menggunakan pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian sebagai berikut: (1) animasi pembelajaran berbasis *microlearning* melalui tahap pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu (a) *analysis*, (b) *design*, (c) *development*, (d) *implementation*, (e) *evaluation* (2) animasi pembelajaran berbasis *microlearning* valid dengan: (a) hasil *review* ahli isi mata pelajaran dengan kualifikasi sangat baik (95,5%), (b) hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (93,3%), (c) hasil *review* ahli media pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik (98,7%), (d) hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (92,6%), hasil uji coba kelompok dengan kualifikasi sangat baik (90,9%), dan hasil uji coba lapangan dengan kualifikasi sangat baik (91,02%). 3) penggunaan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada kelas III SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: ADDIE, animasi pembelajaran, bahasa Inggris, *microlearning*, pengembangan.

Abstract

The use and learning English is an absolute thing to learn for someone in responding and facing the challenges that arise in the 21st century. Language skills are very important. For teachers who teach English subjects, it is easy, but difficult for students. The problem is how to make English material acceptable to students well and maximally, and there is a positive response from students. This study aims to (1) investigate the process of developing microlearning-based learning animation (2) analyze the validity of the development of microlearning-based learning animation (3) elaborate the effectiveness of microlearning-based learning animation. The data were taken by recording documents, questionnaires, and tests. Data analysis technique applied qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis and inferensial statistic analysis. The result of the study (1) animation of microlearning-based learning through the development stage

ADDIE are five step, (a) analysis, (b) design, (c) development, (d) implementation, (e) evaluation (a) (2) animation of microlearning-based learning is valid with: (a) the result of expert review of subject matter with excellent qualifications (95.5%), (b) results of review of design experts with excellent qualification (93.3%), (c) the results of reviews of instructional media expert with excellent qualification (98.7%, (d) results of individual trials with excellent qualifications (92.6%), results group trials with excellent qualifications (90.9%) , and the results of field trials with excellent qualification (91.02%). (3) the use of microlearning-based learning animation is effective in improving the learning outcomes of Grade 3 Mutiara Primary School Singaraja Academic Year 2018/2019.

Keyword: ADDIE, development, English, learning animation, microlearning.

PENDAHULUAN

Animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Animasi memiliki tiga fitur utama yaitu gambar, gerakan, dan simulasi. Hasil penelitian Suheri (2006) menunjukkan bahwa animasi multimedia memberikan kesan menyenangkan, dan mempermudah mengingat materi pembelajaran. Istilah animasi pembelajaran umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Tetapi masih perlu pengembangan animasi yang baik untuk pembelajaran. Animasi memiliki tiga fungsi dalam pembelajaran yaitu mengambil perhatian, presentasi dan latihan.

Tidak terdapat batasan durasi dalam animasi, tetapi dalam mengambil perhatian siswa dalam pembelajaran, durasi animasi sebaiknya dibatasi. Cara untuk membatasi durasi animasi yaitu menggabungkan animas dengan microlearning. Microlearning merupakan pembelajaran berdurasi singkat dengan satu sasaran spesifik dan sifatnya konseptual, karena microlearning memiliki tujuan pembelajaran yang spesifik terhadap suatu kinerja yang dicapai.

Penggunaan dan pembelajaran Bahasa Inggris menjadi suatu hal yang mutlak dipelajari bagi seseorang dalam merespon dan menghadapi tantangan yang muncul pada abad ke-21 ini. Kemampuan berBahasa menjadi sangat

penting. Bagi guru yang mengampu Bahasa Inggris memang terasa mudah, akan tetapi sulit bagi siswa. Yang menjadi masalah adalah bagaimana cara agar materi Bahasa Inggris dapat diterima siswa dengan baik dan maksimal, serta ada respon positif dari siswa. Mengajar Bahasa Inggris bukan sekedar menyampaikan materi kemudian selesai. Bukankah guru menginginkan siswa merasa nyaman, merasa senang terhadap materi yang disampaikan dengan metode yang tepat. Jika siswa sudah merasa nyaman dan senang dengan cara guru mengajartentu materi yang kita sampaikan kepada siswa akan cepat diterima.

Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Terdapat berbagai konsepsi tentang pembelajaran, hal ini terjadi karena adanya perbedaan pendekatan yang digunakan seseorang saat memahami makna pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang kreatif, inovatif dan produktif. Sutirman (2013:23) menyatakan bahwa "Pembelajaran kreatif, inovatif dan produktif adalah pembelajaran yang menciptakan kondisi agar siswa melakukan proses berfikir untuk menemukan gagasan-gagasan unik, dan memanfaatkan gagasan tersebut menjadi ide-ide yang memiliki nilai lebih, sehingga dihasilkan karya yang nyata dan berguna".

Kelas III A di SD Mutiara Singaraja menjadi subjek penelitian karena memerlukan pembelajaran Kreatif, dan Inovatif. Kelas III SD Mutiara Singaraja masih menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan

Daftar Rekapitulasi Nilai UAS Mata Pelajaran Semester I Tahun 2018/2019 Siswa Kelas III, SD Mutiara Singaraja yang diberikan guru Kelas III A dan Kelas III B, diketahui bahwa nilai terendah siswa, yaitu pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan nilai rata-rata kelas III A adalah 7,8 dan nilai rata-rata kelas III B adalah 7,9. Kemudian dilakukan analisis nilai ulangan harian mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa Siswa kelas III A, dapat diketahui nilai terendah mata pelajaran Bahasa Inggris, terletak pada *Chapter I*.

Kondisi ini menyebabkan perlunya media dalam pembelajaran. SD Mutiara Singaraja memiliki fasilitas penunjang yang lengkap untuk menerapkan multimedia pembelajaran, tetapi multimedia pembelajaran yang terbatas membuat fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan dengan baik. Fasilitas penunjang penerapan multimedia pembelajaran antara lain: Proyektor, Layar Proyektor, Laptop, dan *Soundsystem*. Di era informasi yang ditandai dengan kemajuan media komputer, memberikan kelebihan dalam kegiatan produksi media *audio visual*. Contohnya Animasi Pembelajaran.

Berdasarkan analisis karakteristik siswa diketahui bahwa siswa Kelas III A, SD Mutiara Singaraja menyatakan belajar bahasa inggris sulit, lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih senang menggunakan media pembelajaran *audio visual* daripada media cetak. Guru bahasa Inggris kelas III di SD Mutiara Singaraja menyatakan bahwa siswa sangat sulit menjawab pertanyaan jika tidak terdapat kisi-kisi jawaban.

Berdasarkan uraian diatas, untuk membantu siswa dalam memahami bagaimana cara menjawab pertanyaan pada mata pelajaran Bahasa Inggris maka dipandang sangat perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif yang dapat menunjang pembelajaran pada kelas III di SD Mutiara Singaraja, yaitu melalui Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis *Microlearning* Pada Kelas III di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019 yang dapat

memberikan media pembelajaran yang efektif, inovatif dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Melihat realita dilapangan tersebut, maka perlu dilakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah pengembangan animasi pembelajaran. Animasi pembelajaran ini mengefisienkan waktu belajar siswa. Diharapkan dengan dikembangkannya animasi pembelajaran berbasis *microlearning* pada Kelas III di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019, siswa semakin termotivasi untuk belajar, rasa ingin tahu, mandiri, dan sesuai dengan tuntunan karakter yang baik bagi peserta didik. Sumantri (2015:160) berpendapat bahwa "perkembangan kecerdasannya anak usia kelas awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan objek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu". Oleh karena itu, dalam penelitian ini maka dilakukan suatu Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis *Microlearning* Pada Kelas III di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019.

Adapun Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui proses pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* (2) mengetahui validitas pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning*, (3) mengetahui efektivitas animasi pembelajaran berbasis *microlearning*.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan tiga metode dalam pengumpulan data, yaitu (1) Pencatatan dokumen, (2) Kuesioner, dan (3) Tes. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai proses pengembangan Animasi Pembelajaran, validitas dari pengembangan Animasi Pembelajaran, dan efektivitas

penggunaan Animasi Pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih peneliti dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah laporan pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes pilihan ganda. Menurut Agung (2012) metode pencatatan dokumen adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis. Metode kuesioner digunakan untuk mengukur validitas animasi pembelajaran. Metode tes digunakan untuk menguji keefektifitasan penggunaan animasi pembelajaran.

Instrumen berupa kuesioner yang digunakan untuk mengetahui validitas produk yang sudah dikembangkan terlebih dahulu diuji validitas butirnya oleh dua orang dosen yang berkompeten yaitu: (1) Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. dan (2) Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Kuesioner yang diuji validitasnya yaitu: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, dan (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil dan (6) uji coba lapangan. Sejalan dengan hal tersebut Dick & Carey (dalam Parmiti dan Prabawa, 2015:111) mengatakan bahwa evaluasi formatif terdiri atas empat tahapan, yaitu 1) review para ahli, 2) evaluasi satu-satu, 3) evaluasi kelompok kecil, dan 4) evaluasi lapangan. Sadiman (2012:182) "ada tiga tahapan evaluasi formatif, yaitu evaluasi satu lawan satu, evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi lapangan. Hasil validasi instrumen untuk melakukan validasi produk yang telah dikembangkan, yaitu (1) validitas kuesioner isi diperoleh 0,89 dengan kriteria sangat tinggi, (2) validitas kuesioner desain diperoleh 0,83 dengan kriteria sangat tinggi, (3) validitas kuesioner media diperoleh 1 dengan kriteria sangat tinggi dan (4) validitas kuesioner siswa diperoleh 0,50 dengan kriteria cukup.

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif

dikelompokkan menjadi dua yaitu: (1) evaluasi tahap pertama berupa hasil *review* ahli bidang studi, data hasil *review* ahli desain pembelajaran, dan hasil *review* ahli media pembelajaran. (2) data dari evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, data hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil dari uji lapangan berupa hasil *review* siswa. Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi sumatif yaitu data dari evaluasi uji efektivitas hasil belajar menggunakan tes objektif. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. (1) Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli mata pelajaran, ahli desain mata pelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. (2) Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskripsi persentase. (3) Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas III A di SD Mutiara Singaraja sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan Animasi Pembelajaran. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre test dan post test terhadap materi pokok yang diuji cobakan. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

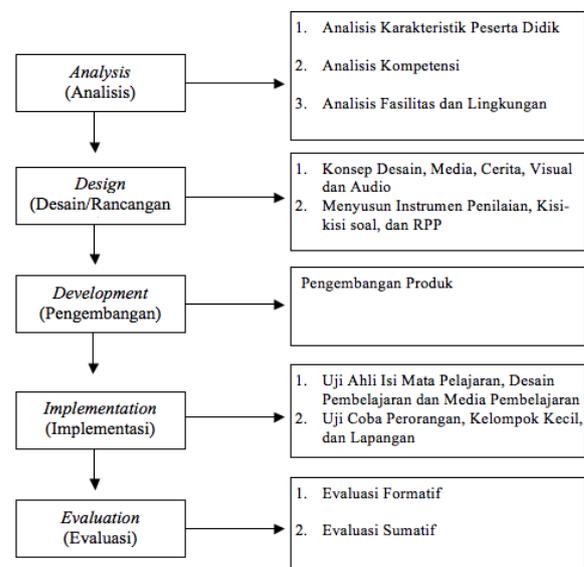
Subjek validasi pada tahap ini dilakukan oleh satu orang ahli isi mata pelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran dan satu orang lain orang ahli media pembelajaran. (a) ahli isi bidang studi dalam penelitian ini adalah seorang guru di SD Mutiara Singaraja (b)

ahli desain dalam pengembangan ini nantinya akan diminta kesediaan dosen yang dianggap ahli dalam mendesain pembelajaran di program studi Teknologi Pendidikan untuk mengecek kembali Animasi Pembelajaran yang di kembangkan. (c) ahli media pembelajaran dalam penelitian dianggap ahli mengembangkan media pembelajaran, nantinya akan diminta kesediaan dosen di program studi Teknologi Pendidikan. Subjek uji coba yaitu Kelas III A di SD Mutiara Singaraja, sebanyak 26 orang dengan berbagai karakteristik tingkat kependaiannya, latar belakang, dan jenis kelamin. Setelah uji kelompok besar tentu media akan mendekati kesempurnaan. Subjek efektivitas produk penelitian pengembangan Animasi Pembelajaran yaitu siswa Kelas III A di SD Mutiara Singaraja sebanyak 26 orang dengan berbagai karakteristik yang berbeda kependaiannya. Setelah itu melalui tahap uji coba kelompok besar media yang dibuat sudah mendekati sempurna.

Terdapat beberapa dasar pertimbangan dalam menentukan model pengembangan yang akan digunakan dalam membuat produk diantaranya: (1) model yang dipilih haruslah dipahami pengembang, (2) mengandung tahapan yang tidak terlalu kompleks juga tidak terlalu sederhana, (3) model dapat mengarahkan pengembang membuat produk secara efektif (Mahadewi dan Sukmana, 2015:86).

Proses pengembangan dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Romiszowski (dalam Tegeh dan Kirna, 2013) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran

yang dikembangkan (dalam Mahadewi dan Sukmana, 2015:83). Menurut Mulyatiningsih (2011: 5) bahwa model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Dalam pengembangan animasi pembelajaran ini, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap. Adapun tahapan dalam melakukan pengembangan animasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan model pengembangan produk yang digunakan dalam pengembangan animasi pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini disajikan sebagai berikut.

(1) Tahap analisis, Pada tahap ini diperlukan observasi secara menyeluruh, penyebaran kuesioner kepada siswa dan melakukan wawancara kepada guru kelas sehingga masalah-masalah yang dihadapi guru terkait proses belajar mengajar serta

hubungan-hubungannya terhadap ketersediaan sarana dan fasilitas pendukung di sekolah atau keterkaitan terhadap karakteristik peserta didik dapat dipecahkan. Analisis yang dilakukan adalah: (a) Analisis Karakteristik Peserta Didik dan Masalah Pembelajaran. (b) Analisis Kompetensi. (c) Analisis Fasilitas dan Lingkungan.

(2) Tahap desain, setelah dilakukan pengumpulan data berupa pencatatan dokumen, ditemukan solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan mengembangkan animasi pembelajaran. Perancangan animasi menurut Herliyani (2014) beberapa konsep yang dirancang, yaitu 1) Konsep Desain, 2) Konsep Media, 3) Konsep Cerita, 4) Konsep Visual, dan 5) Konsep Audio. Setelah dilakukan perancangan animasi, selanjutnya yang dirancang desain pembelajaran, yaitu a) menyusun instrumen, b) menyusun kisi-kisi soal, dan c) menyusun RPP.

(3) Tahap pengembangan, Soenarto (dalam Tegeh dan Kirna, 2010:13) mengartikan “pengembangan sebagai suatu proses untuk menghasilkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pembelajaran”. Pada tahap pengembangan Animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dari *storyboard* dan *storyline* dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya, pada tahap ini menghasilkan produk Animasi pembelajaran berbasis *microlearning*. Kegiatan yang pertama dilakukan adalah pengumpulan bahan atau materi bahan ajar, adapun bahan tersebut didapatkan dari buku ajar bahasa Inggris kelas III dan sumber lainnya yang relevan dengan materi yang diangkat pada animasi pembelajaran. Animasi setiap *scene* dikembangkan dengan aplikasi Adobe Animate CC 2019. Pengisi suara dilakukan oleh satu orang, dengan bantuan aplikasi Adobe Audition CC 2019 suara dapat diubah sesuai kebutuhan karakter. Setelah semua *scene* selesai akan digabungkan menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019

(4) Tahap implementasi, Pada tahap implementasi dimaksudkan untuk

menerapkan efektivitas produk yang telah dibuat dilapangan. Dalam implementasi produk, hal-hal yang dilakukan yaitu dilakukan uji coba produk meliputi: ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, , uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Untuk uji perorangan dilakukan di kelas yang lebih tinggi yaitu kelas III A di SD Mutiara Singaraja dengan jumlah responden sebanyak 3 orang siswa dengan hasil belajar tinggi, sedang dan rendah, sedangkan untuk uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas yang sama dengan jumlah responden sebanyak 9 orang siswa dengan hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Pada tahap ini Animasi pembelajaran berbasis *microlearning* yang dikembangkan kemudian dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas III A di SD Mutiara Singaraja. Sebelum animasi pembelajaran diimplementasikan pada siswa, terlebih dahulu siswa diberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal siswa terhadap materi yang ada pada animasi pembelajaran. Tes yang digunakan sebagai pre-test sudah melalui tahap uji coba ahli dan uji validitas butir tes di kelas III B di SD Mutiara Singaraja dan SD Lab Undiksha Singaraja. Jumlah soal pre-test berjumlah 10 butir soal. Setelah mengerjakan soal pre-test kemudian dilanjutkan dengan implementasi Animasi pembelajaran berbasis *microlearning*. Implementasi Animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit. Pada saat implementasi guru menggunakan laptop, sound system, Proyektor yang telah difasilitasi sekolah sebagai media untuk memutar animasi pembelajaran di dalam kelas.

(5) Tahap evaluasi, pada tahap akhir penilaian dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui uji ahli produk. Uji validasi produk bertujuan untuk menguji tingkat keajegan produk yang sudah dibuat, sedangkan uji efektivitas bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas produk yang dibuat. Pada setiap tahap pengembangan animasi pembelajaran terdapat evaluasi

dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk yang dihasilkan. Penilaian yang dilakukan yaitu penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media, serta penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan uji efektivitas. Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran

yang dikembangkan. Maka, proses pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* menggunakan model ADDIE, yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil validitas pengembangan animasi pembelajaran menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan secara lebih rinci dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Produk

Subjek Uji Coba Multimedia Interaktif	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Ahli isi mata pelajaran	95,5	Sangat baik
Ahli desain pembelajaran	93,3	Sangat baik
Ahli media pembelajaran	98,7	Sangat baik
Uji coba perorangan	92,6	Sangat baik
Uji coba kelompok kecil	90,9	Sangat baik
Uji coba lapangan	91,0	Sangat baik

Hasil validitas pengembangan animasi pembelajaran secara keseluruhan memperoleh persentase sangat baik. Melalui hasil uji validitas tersebut terdapat juga masukan, saran dan komentar yang diberikan para ahli dan subjek uji coba produk. masukan, saran dan komentar tersebut selanjutnya dijadikan pedoman dalam melakukan revisi produk sebelum produk diuji efektivitasnya ke lapangan.

Efektivitas pengembangan animasi pembelajaran dilakukan dengan metode tes pilihan ganda. Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan animasi pembelajaran. Tujuan mengumpulkan data nilai siswa, agar dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan animasi pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan cara menggunakan uji t untuk sampel berkorelasi.

Sebelum menguji efektivitas produk pengembangan animasi pembelajaran dengan menggunakan metode tes pilihan ganda, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen tes hasil belajar dan uji prasyarat. Berdasarkan analisis, didapatkan t_{hitung} sebesar 19,086. t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $db = 50$ adalah sebesar 2,021. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan (5%) sebelum menggunakan Animasi Pembelajaran Berbasis *Microlearning* pada kelas III A di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019 dan sesudah menggunakan Animasi Pembelajaran Berbasis *Microlearning* pada kelas III SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019.

Hal ini menunjukkan bahwa Animasi Pembelajaran Berbasis

Microlearning memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Inggris. Ini karena Animasi Pembelajaran Berbasis *Microlearning* memberikan kemudahan pada guru dalam penyampaian materi dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa memahami materi yang diberikan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh Tri Cipto Wardoyo, dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo, yang membuahkan hasil sangat baik berdasarkan uji validitas ahli materi dan ahli media serta uji efektivitasnya. Selain itu penelitian oleh Putu Jerry Raditya Ponza, I Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma dalam Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar, yang membuahkan hasil sangat baik berdasarkan uji ahli isi, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan serta uji efektivitasnya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A di SD Mutiara Singaraja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Proses pengembangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu (a) *analysis*, (b) *design*, (c) *development*, (d) *implementation*, (e) *evaluation*. (2) Animasi pembelajaran berbasis *microlearning* valid dengan: (a) Hasil *review* ahli isi mata pelajaran menunjukkan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dengan kualifikasi sangat baik (95,5%), (b) Hasil *review* ahli desain pembelajaran menunjukkan animasi pembelajaran berbasis

microlearning dengan kualifikasi sangat baik (93,3%), (c) Hasil *review* ahli media pembelajaran menunjukkan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dengan kualifikasi sangat baik (98,7%), (d) Hasil uji coba perorangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dengan kualifikasi sangat baik (92,60%), hasil uji coba kelompok animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dengan kualifikasi sangat baik (90,90%), dan hasil uji coba lapangan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* dengan kualifikasi sangat baik (91,02%). (3) Penggunaan animasi pembelajaran berbasis *microlearning* efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada kelas III SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan perhitungan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Bagi siswa, animasi pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran yang fleksibel sehingga dapat digunakan untuk belajar disekolah maupun dirumah. Animasi pembelajaran yang dikembangkan untuk bisa digunakan pada Smartphone, PC, Tablet yang telah dilengkapi alat pemutar video, sehingga siswa dengan mudah belajar kapan saja, dan dimana saja. (2) Bagi guru, hasil pengembangan animasi pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu contoh media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa didalam kelas dan digunakan terus-menerus. Diharapkan guru dapat termotivasi untuk mengembangkan media-media sejenis sehingga proses pembelajaran dikelas dapat didukung oleh media pembelajaran yang bervariasi. (3) Bagi sekolah, diharapkan agar selalu melakukan perawatan dan pergantian sarana dan pra-sarana yang ada di sekolah karena sarana-sarana yang ada sangatlah berperan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik lagi. (4) Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian sejenis yaitu pengembangan animasi

pembelajaran dengan inovasi lainnya untuk siswa SD kelas awal, karena siswa SD kelas awal sangat termotivasi belajar menggunakan media audio visual, salah satunya animasi pembelajaran. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa animasi pembelajaran berbasis microlearning pada kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan sebagai rujukan untuk melakukan penelitian sejenis dengan voice over menggunakan native english speaker.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat: (1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S.,Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terlaksana. (2) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian. (3) Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd. Kons selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menyusun skripsi ini. (4) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini. (5) Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd.,ST.,M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini. (6) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini. (7) Putu Tudi selaku Kepala SD Negeri 1 Angantaka yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini. (8) Kadek Sintya Dewi, S.Pd., M.Pd. dan Luh Putu Lastri Miawati, S.Pd. selaku Ahli Isi Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk

dan motivasi yang sangat bermanfaat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. (9) Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. selaku Ahli Media Pembelajaran yang telah memberikan penilaian terhadap produk animasi pembelajaran. (10) Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. selaku Ahli Desain Pembelajaran yang telah memberikan penilaian terhadap produk animasi pembelajaran. (11) Siswa-siswi Kelas V SD Negeri 1 Angantaka yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini. (12) Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Anak Agung Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Herliyani, Elly. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, 2015. *Text-Based Programming : Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief., dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suheri, Agus. 2006. "Animasi Multimedia Pembelajaran". Volume 2 - No. 1 : Periode Juli-Desember 2006. Dalam <http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20%26%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/Animasi%20Multimedia%20Pembelajaran.pdf>. Diunduh pada tanggal 13 November 2018.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model". Jurnal Ikatan Alumni (IKA) Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 11, No. 1 (2013). Dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/download/1145/1008>. Diunduh pada tanggal 14 Juni 2018.
- Parmiti, Desak Putu dan Dewa Gede Agus Putra Prabawa. 2015. *Buku Ajar Pengembangan Bahan Ajar*. Singaraja: Undiksha.
- Ponza, Putu Jerry Radita., dkk. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar". Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol. 9 No. (2) pp. 8-18. Dalam <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/14673>. Diunduh pada tanggal 13 Juni 2019.
- Wardoyo, Tri Cipto. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo" (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta). Dalam jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PE_S/article/download/3336/pdf40. Diunduh pada tanggal 13 Juni 2019.